

ABSTRAK

Yani Dwi Destian. 2018. Implementasi *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa membuat komik berbantuan komputer pada materi virus. Pembimbing I Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani U, M.Pd dan pembimbing II Cita Tresnawati, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya kreativitas siswa membuat komik berbantuan komputer pada materi virus dengan model pembelajaran *project based learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Desaigns* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 5 Karawang dengan sampel penelitian kelas X IPA 4 berjumlah 34 siswa. Sampel dipilih dengan cara *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes, pengukuran tes dengan dilihat dari *pretest* dan *posttest* dan non tes mengukur ranah afektif untuk mengukur aspek afektif atau sikap, instrumen penilaian ranah psikomotor untuk mengukur aspek keterampilan dan penilaian produk untuk mengukur produk komik hasil pembuatan siswa. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 19,11 dan rata-rata *posttest* sebesar 58,67 dengan N-gain sebesar 0,48 berada dalam kategori sedang. Dengan itu, nilai rata-rata penilaian aspek kreativitas yaitu *pretest* 32,3 dan *posttest* 69,8 sedangkan rata-rata nilai aspek afektif sebesar 85 berkategori baik dan rata-rata aspek psikomotor serta penilaian produk sebesar 89 keduanya dalam kategori sangat baik. Hasil uji hipotesis metode nonparametrik dengan uji wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi ,000. Maka dapat di simpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa membuat komik berbantuan komputer pada materi virus.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, meningkatkan kreativits, materi virus.